Nintendo

Randnet

エフゼロ エックス

F-ZERO X

EXPANSION KIT

エクスパンション キット

取扱説明書

NUD-EFZJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂"64DD"専用ソフト『F-ZERO X　EXPANSION KIT』をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

このディスクはNINTENDO 64に接続された専用カセット『F-ZERO X』と合わせて使用することにより起動します。ディスク単体や、その他のカセットとの併用ではプレイすることができませんのでご注意ください。

なお『F-ZERO X』のゲーム内容についてはカセットの取扱説明書をお読みください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。

●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

健康上のご注意

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり、治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。

NINTENDO 64 コントローラについて

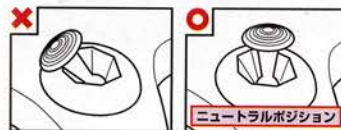
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

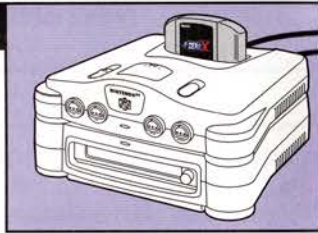
この時に、3Dスティックが傾いている場合（左側の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（右側の図）に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

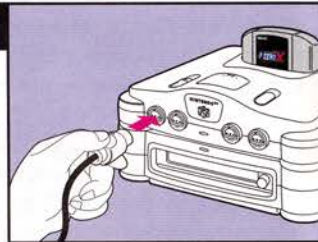
■64DDの接続について

このソフトを楽しむためには、64DDとNINTENDO 64本体および専用カセット『F-ZERO X』が必要です。NINTENDO 64本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認して64DDを接続し、カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットしてください。

※接続方法については「64DD取扱説明書」を、ディスクの挿入方法については8ページをよくお読みください。

※「メモリー拡張パック」は一度NINTENDO 64本体にセットすれば、再びターミネータパックと入れ替える必要はありません。メモリー拡張パックを必要としないカセットのソフトで遊ぶ場合でも、そのまま使用してください。むやみにメモリー拡張パックを抜き差しすると、故障の原因となります。

■コントローラコネクタへの接続

このソフトでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合は、いったん本体の電源をOFFにしてからコネクタ1に接続し直してください。

※このソフトは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。

CONTENTS ……もくじ……

はじめに

『F-ZERO X EXPANSION KIT』は"NINTENDO64"専用カセット『F-ZERO X』といっしょに使うことにより、カセットにいろいろな追加機能を加えることができます。『F-ZERO X』をとことん遊び尽くしてしまい、もっと違うコースやマシンで走りたいと思っている上級プレイヤーのための、遊びの幅を自分で広げることのできる「拡張キット」としてお楽しみください。

ディスクによって追加された新機能

コース COURSE EDIT エディット

追加機能の中でメインとなるモードです。本格的なコースが作れる多機能なエディターで、**自分だけのオリジナルコースを作る**ことができます。

『F-ZERO X』のカセットに入っているコースも、実は開発スタッフがこのエディターとほとんど同じものを使ってデザインしているのです。

ニュー NEW COURSE コース

新たに【DD-1 CUP】【DD-2 CUP】という名の2つのカップ戦(計12コース)を選ぶことができるようになります。また自分で作ったコースを走る【EDIT CUP】も追加されます。

いくつかのパーツを組み合わせることにより、オリジナルのマシンを作ることができます。もちろんカラーやマシンの性能(【ボディ】【ブースト】【グリップ】の3要素)も自分で設定できます。

ニュー NEW MACHINE マシン

『SUPER FALCON』『SUPER STINGRAY』『SUPER CAT』という、すばらしい性能を持つ3台のマシンが新たに使えるようになります。

これらのマシンは、それぞれ『BLUE FALCON』『FIRE STINGRAY』『WHITE CAT』と入れ替えて使用します(68ページ)。

大容量の書き込みのできる64DD専用ディスクをメディアに使用したことにより、新しく作ったコースやマシンは、**それぞれ100個まで**セーブすることができます。

またカセットでは1つしかセーブできなかったゴーストが、(自分で作ったコースを含め)**各コースにつき3つずつ**セーブできるようになります。

レース中のBGMがモノラルからステレオになります。また新コースの追加に伴い、"新曲"も追加されています。

ディスクのセッティング

ディスクを64DD(ロクヨンディーディー)にセットする前に、『64DD』の取扱説明書をよくお読みいただき、NINTENDO 64と64DDを正しく接続しておいてください。

1 NINTENDO 64に『F-ZERO X』のカセットを差し込み、電源スイッチをONにしてください。

ディスク挿入

2 タイトル画面が表示されている間に、『F-ZERO X EXPANSION KIT』のディスクを64DDに正しく差し込んでください。アクセスランプが点滅し、ディスクの読み込みが開始されます。

※タイトル画面は、しばらくそのままにしておくと、デモプレイ画面に替ります。デモプレイ中にディスクを差し込んだ場合は、Aボタンを押すことによってディスクの読み込みが開始されます。

読み込み中

3 アクセスランプの点滅が消え、タイトル画面の下の方に「64DD」のロゴマークが現れれば読み込み終了です。

使用上のおねがい

このソフトではタイトル画面をはじめ、様々なケースでディスクの読み込みや書き込みが行われます。64DDの**アクセスランプが点滅しているとき**は、次のことを守ってください。これらを守らないとNINTENDO 64および64DDの故障や、ディスクに書き込まれている内容が消える原因となります。

- ◆ 64DDのイジェクトボタンを押さない。
- ◆ NINTENDO 64の電源スイッチをOFFにしない。
- ◆ NINTENDO 64のリセットスイッチを押さない。

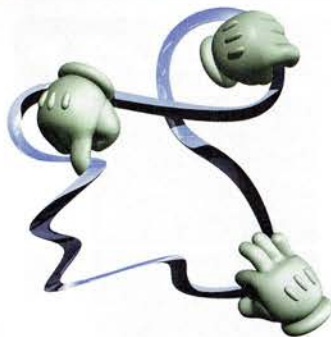
また、起動時に挿入したディスクは、別のディスクへのデータコピーを行うとき以外はゲーム中に抜かないでください。データコピー方法の詳細については57ページ、69ページ、72ページをご覧ください。

ディスク読み込み後のモードセレクト

ディスクの読み込みが終了した上でタイトル画面でSTARTボタン（もしくはAボタン）を押すと、【コースエディット】と【クリエイトマシン】の2つのモードが追加された、新しいモードセレクト画面が表示されます。

また【デスレース】を除く、各種レースモードでは【DD-1 CUP】【DD-2 CUP】という2つの新しいカップと、プレイヤーが作ったコースで競うことのできる【EDIT CUP】が追加されます。

COURSE EDIT MODE

コース エディット モード

コース制作の概念

コースエディットモードにより、プレイヤーは自分だけのオリジナルの『F-ZERO X』コースを作ることができます。

「コースを作る」という言葉で、鉄道模型のようにレールのパーツを継ぎ足していく作業をイメージされるかもしれませんが、『F-ZERO X EXPANSION KIT』でのコースの作り方は、例えるなら**輪ゴムやリング状の針金を曲げたり伸ばしたりして加工していく作業**に似ています。

ですのでカーブの曲がり具合や、坂道の傾斜角度なども微妙に調整することができ、理論上無限の種類のコースを作ることが可能です。また、いくらかの制限はあるものの、コースの各区間のデザイン（トンネル、パイプ、シリンダーなど）やパーツ（ダッシュプレート、トラップ、ピットエリアなど）を自由に設定することができます。

作ったコースは各レースモードの【EDIT CUP】で友だちまたはコンピュータといっしょに走ったり、タイムアタックをすることができます。

※【デスレース】モードのコースを作ることはできません。

コースエディット画面各部の名称

モードセレクト画面で【コースエディット】を選ぶと、コースエディット画面になります。コースの制作はすべてこの画面で行います。

このモードには数多くの機能があるため、画面に表示されるメニューなども多数あり、操作に慣れるまで少し時間がかかるかもしれません。一度にすべてのことを覚えようとするよりも、簡単なコースをいくつか作りながら、少しずつ「どんなことができるのか」を理解していくと良いでしょう。

まずは画面各部の名称を覚えてください。画面は大きく分けて、上部の「メニューバー」と中央の「コース制作エリア」によって構成されています。

コースエディット画面

メニューバー
メニューを組み合わせ、作業内容を決めます。詳しくは13ページの「メニューバーの操作」の項をご覧ください。

コース制作エリア
実際にコース作りを行う"作業場"です。

EXIT

モードセレクト画面に戻るときに選びます。

カーソル

3Dスティックでこの赤い矢印を動かし、メニューやコースの各部分など、画面上のいろんなものを選択します。

OPTION

コースエディット画面の表示やサウンドに関する設定を行うときに選びます。コントローラの操作方法が分からなくなったときもここで確認できます。詳しくは60ページをご覧ください。

コース情報

コース名・1周の距離・ポイントの数(17ページ参照)が表示されます。

便利アイコン

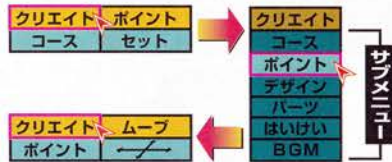
4つの便利な機能のON/OFFを設定できます（16ページ、48ページ、59ページ参照)。カーソルをアイコンに合わせAボタンを押すと、オレンジ色に点灯しONになります。OFFにするときはもう一度Aボタンを押してください。

コースの作り方に慣れるまでは、常に画面右下の ? アイコンをONの状態にしておくことをおすすめします。これによりメニューやアイコンにカーソルを合わせたときに、**ヘルプメッセージ**（簡単な説明文）が画面に表示されるようになります。

メニューバーの操作

二段のメニューバーの上段をメインメニューと呼びます。メインメニューは左側3つ（オレンジ）のエディットメニューと、右側2つ（ブルー）のデータメニューに分かれています。エディットメニューは実際のコース作りの工程で使い、データメニューは、作ったコースのセーブや【EDIT CUP】への登録に使用します。

	エディットメニュー			データメニュー	
メインメニュー	クリエイト	ポイント		ファイル	エントリー
メニューウインドウ	コース	セット			

メインメニューにカーソルを合わせてAボタンを押すと、サブメニューが開きます。メニューを変更する場合は3Dスティックの上下で変えたいメニューにカーソルを合わせ、もう一度Aボタンを押して決定してください。選んだメニューはメニューウインドウに表示されます。エディットメニューでは、一番左の クリエイト のメニューウインドウを変更することによって、その隣り（左から2番目）のメインメニュー名が変更され、表示されるサブメニューの内容も別のものになります。 クリエイト のメニューによっては、初期状態では空白であった左から3番目のメインメニューも選択可能になります。

制作中のコースに対してどのような変更を加えるのかをエディットメニューの組み合わせで決定し、コースのどの部分に対して変更するのかをコース制作エリアで指定する、これをくり返しながらコースを自分の思い描く最終形態に近づけていくわけです。

※サブメニューを選ぶときにZを押しながらスティックを動かすと、カーソルの動きが速くなります。

6つのトレーニング

ここからは、具体的にいくつかの簡単なコースの作りかたを、手順を追いながら説明していきます。
各メニューの役割や、コース作りの流れを少しずつ覚えていきましょう。
すべての「トレーニング」を終了すると、**6つのオリジナルコース**ができあがります。

トレーニング 1
4つのポイントをセットして"輪"を作る

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	ポイント	ファイル
コース	セット	ロード
		セーブ
		名前変える
		ファイルけす
		コピー

このトレーニングでの主なコントローラ操作

- Bボタン：ひとつ前の状態に戻る
- Aボタン：ポイントを置く
- 3Dスティック：カーソル移動

コントローラの握りかた

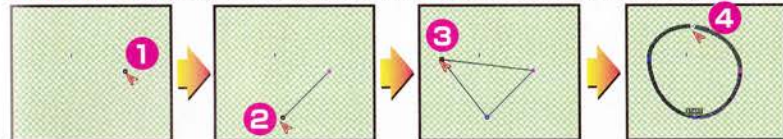
このソフトでは、右の図のようなコントローラの握りかたをおすすめします。

1. 最初のポイントを設定

10ページでも触れたように、コースは1つの"輪"を加工しながら作られていきます。コース制作で**最初に行わなければならない作業**は、この**"輪"作り**です。
初めてコースエディットモードを選んだ場合、エディットメニューは右の画面のような組み合わせになっています。最初に"輪"を作らない限り、**クリエイト**のメニューウインドウを他のものに変えることはできません。

まずはカーソルをコース制作エリア内の好きな場所に移動させ、Aボタンを押してください。
カーソルの先に小さな点が表示されるはずです。この点を「ポイント」と呼びます。

2. 4つのポイントをセット

ポイントとは、"輪"を曲げたり伸ばしたりする際に**「つまむ」場所**です。また、**道路はポイントに沿って滑らかな曲線を描きながら作られていく**ことを覚えておいてください。
"輪"を作るためには**最低4個のポイントが必要**になります。最初に置いたポイントに続いて、四角形を描くような感じで、図の順番通りにポイントを置いていきます。置きまちがえたときはBボタンを押してひとつ前の状態に戻ることができます。ポイントの位置は後で移動させることができるので、ここではあまり神経質にならずに、適当に置いてください。

3. スタート地点と進行方向

4つ目のポイントを打つと同時に、4つのポイントを結ぶ"輪"が作られます。非常にシンプルなものですが、これがいろいろなコースをアレンジしていくベースとなります。もちろんこの状態でも1つのコースとしてマシンを走らせることができます。

1番目に置いたポイントがピンク色に、2番目に置いたポイントのそばに「START」の文字が表示されていることに注目してください。このコースエディターでは、2番目に置いたポイントがコースのスタートラインになり、1番目と2番目のポイントを結ぶ道路上に**グリッド**（【グランプリ】でスタート前に30台のマシンが並ぶ位置）が設定されるという約束事があります。ただしコースの進行方向とスタートラインは、後から変更することができます（25、26ページ参照）。

4. テスト走行

それでは、この4つのポイントだけで作られた単純なコースがどのようなものなのか、実際にマシンを走らせて体験してみましょう。便利アイコンの左端にある のアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すことによって、現在制作中のコースを試走することができます。

走ってみると分かりますが、この段階ではコーナーは単調で路面の高低差もなく、もちろんピットエリアやダッシュゾーンも存在しません。このように試走することにより、コース制作エリアでの作業内容を確認することができます。コース作りに慣れるまでは、コースに変更を加えた際、その変更が自分の思い描いている通りになっているかどうかを、こまめに試走して確認することをおすすめします。試走中、スタートボタンを押してポーズ画面で【やめる】を選ぶと、コースエディット画面に戻ることができます。

※テスト走行で使えるマシンは『BLUE FALCON』1台のみです。

5. 作ったコースをディスクにセーブ

このコースをとりあえずディスクにセーブしておきましょう。ディスクの中には作ったコースを100個までセーブでき、後でロード（ディスクからの読み込み）すれば自由に変更を加えることができるので、制作途中のものや、出来上がりに納得していないコースなどでも、どんどんセーブしておくと良いでしょう。

メインメニューの ファイル からサブメニューを開き セーブ を選ぶと、「ファイルを選んで下さい」のメッセージとともに、ウインドウが開きます。新規にコースをセーブする場合は【NEWFILE（ニューファイル）】を選んでください（何もセーブされていない初期状態では【NEWFILE】しか選べません）。

【NEWFILE】を選んだ場合は、ファイル名登録画面でコースのファイルに名前をつける必要があります。ここではこのコースを**「TEST 1」という名前でセーブ**しておきましょう。最後に【END】を入力すれば、ディスクにセーブされます。

ファイル名登録画面

※このファイル名登録画面など【END】の文字が表示される画面では、スタートボタンを押すとカーソルが【END】までスキップするので便利です。

6. コース情報

画面右下、便利アイコンの上にあるコース情報のウインドウには、今セーブしたこのコースの名前「TEST 1」が表示されます。その下にはコース1周の距離が表示されます。一番下に表示されているのは現在のポイント数です。**ポイントは最高64個まで**追加することができるので、4／64という表示方法になっています（ポイントの追加方法については23ページをご覧ください）。

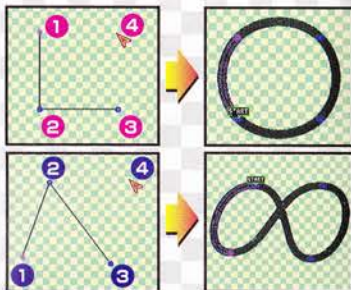
トレーニング1（応用編）
ポイントを置くコツ & 画面中央へのコース表示方法

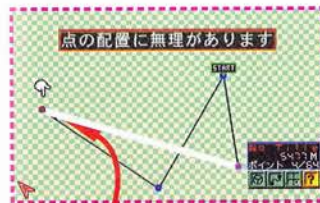
新しく覚えるコントローラ操作

このトレーニングで初めて使用するメニュー

クリエイト	ポイント
コース	セット
	ムーブスタート
	センタリング
	リバース
	オールクリア

1. 4つのポイントの置き方

4つのポイントを正方形を描くように置くと正円のコースが作れます。またアルファベットのNまたはZを描くように置くと、8の字形のコースが作れます。ただしコースに高低差をつけていないこの状態では、テスト走行の際、道路が交差した部分の表示がおかしくなっています。

2. ポイントの置き方に関する注意

4つ目のポイントを置こうとしたときに、
「道が重なっています」 または
「点の配置に無理があります」
というメッセージが表示されることがあります。これはそのポイントに沿ってコースを作ろうとしても、いくつかのコーナーがあまりにも急な曲がり方をしてしまうため、そのままではシステム上コースが作れないことを警告しています。これらのメッセージが表示された場合は、Bボタンでひとつ前の状態に戻り、各ポイントを直線で結んだときにできる角度があまり小さくならないように注意しながら、あらためて4つ目のポイントを置いてください。

この場合、ここの角度が小さすぎます。

道が重なっているというのは、こういう状態を意味します。

※メッセージ表示中には、コース上の修正すべき部分を指摘する「指」のマークが現れます。

また、ポイントをコース制作エリアの端（はし）の方に置いたときには

「コースがはみだしています」

というメッセージが表示されることがあります。これは見ての通り、ポイントに沿って作られたコースの一部が制作エリア内に収まりきらない状態ですので、やはりポイントを置き直してください。

警告メッセージを“無視”しての作業進行

警告メッセージはこの後のトレーニング、ポイントの追加・移動等の際にもたびたび表示されます。しかしこれらの警告はあくまでも**「このままの状態ではダメですよ」**という意味なので、そのまま作業を進めることは可能です。必ずしもBボタンでやり直さなければならないというわけではありません。警告の内容を理解した上で**最終的にこれらのメッセージが表示されないコースに仕上げれば良い**のです。

例えば、右の画面のようなコースを作ろうとした場合、途中段階で必ず「道が重なっています」か「点の配置に無理があります」の表示が出ますが、これらを“無視”して作業を進めていく必要があります。

※警告メッセージが表示される、途中段階のコースでもディスクにセーブすることはできますが、そのコースをエントリー（53ページ）することはできません。

3. 置いたポイントをすべて消す

コース制作エリアに置いたポイントをすべて消し去り、初めからポイントを置き直したい場合は、メインメニューの **ポイント** からサブメニューを開き **オールクリア** を選びます。続いて「コースデータをクリアします　よろしいですか？」のメッセージに対して【はい】を選ぶと、初期状態に戻ります。

4. センタリング

メインメニューの **ポイント** からサブメニューを開き **センタリング** を選ぶと、作ったコースをコース制作エリアの中央に移動させることができます。

5. 見やすい場所にコースを表示

初期状態ではコース制作エリアに作られたコースを、カメラが真上から撮影していることになります。4つのCボタンユニットを使うと、カメラがボタンの方向に移動するので、結果として画面上のコースをその反対方向にスライドさせることができます（**センタリング** と違い、コースのポイントの位置は移動しません）。コースに画面上のウインドウなどが重なって見づらいときは、作業しやすい場所に移動させましょう。

トレーニング 2
ポイントを追加してコーナーの数を多くする

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	ポイント	ファイル
コース	セット	ロード
	ムーブスタート	セーブ
	センタリング	名前変える
	リバース	ファイルけす
	オールクリア	コピー

このトレーニングでの主なコントローラ操作

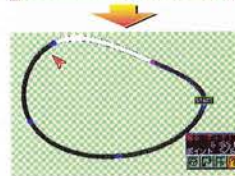
- Bボタン：ひとつ前の状態に戻る
- Aボタン：ポイントを置く
- Zトリガーボタン：区間の選択
- 3Dスティック：カーソル移動

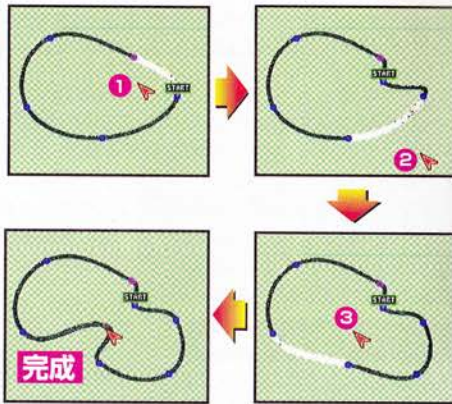
1. ポイントを追加する区間を選択

「トレーニング1」で覚えたように、まず4つのポイントを適当に置いて"輪"を作ってください（ポイントの追加がしやすいように、ポイント間の距離に余裕のある、やや大きめの輪を作ったほうが良いでしょう）。ポイントを新たに追加する場合、まず**どのポイントとポイントの間に追加するのか**を決めなければなりません。4つのポイントを置いた時点で1つの**区間**（2つのポイントを結ぶ曲線）が**白く点滅**しているはずです。これが現在選択されている区間です。別の区間を選択したい場合は、**カーソルを選択したい区間のそばに移動させてから、Zトリガーボタン**を押してください。点滅する区間が変更されます。

2. ポイントの追加

メニューウインドウの組み合わせは、そのまま コース と セット にしておきます。新しくポイントを追加したい場所にカーソルを移動させ、Aボタンを押すとポイントがセットされます。ポイントを追加すると、**選ばれている区間がそのポイントの位置に向かってつまみ出される**（引っ張り出される）ことになりますので、追加するポイントは選ばれている区間から極端に離れた場所には置かないほうが良いでしょう。特に"輪"の内側に向かって大きくつまみ出したり、他の区間に重なる方向につまみ出したりすると、警告メッセージが出ることがよくあります。

また、選択した区間をつまみ出して曲線の形状を変更すると、その変更は**前後の区間の曲線にも影響を与える**ことを覚えておいてください。

3. ポイントは64個まで

選ばれていた区間は、新しくポイントが追加されたことによって2つの区間に分割されます。つまり、ポイントを追加した数だけ、区間の数も増えていくことになります。17ページでも触れましたが、ポイントは最高64個まで置くことができ、かなり複雑なコースを作ることが可能です。
ここでは右のように、あと3つポイントを追加して、8つのポイント（と区間）から成り立つ“ひょうたん”形のコースを作ってみましょう。ポイントを置く前に、**区間が正しく選ばれているかどうかを必ず確認**してください。

4. セーブ（NEWFILEと上書き）

トレーニング1同様、このコースもディスクにセーブしておきましょう。ファイル名は **「TEST 2」** としておきます。セーブする際のファイル選択では、【NEWFILE】の下に、「トレーニング1」でセーブした【TEST 1】のファイルが表示されます。
もし【NEWFILE】ではなく、こちらのファイルを選択した場合は、「TEST1」として保存した“輪”の形のコースデータが“ひょうたん”の形のコースに変更されることになります。このように、すでにセーブされているファイルに別のデータをセーブすることを **「上書き」** と呼びます。

トレーニング 2（応用編）
その他のポイントメニュー

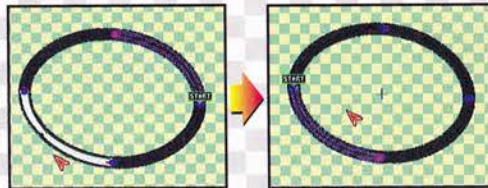
このトレーニングで初めて使用するメニュー

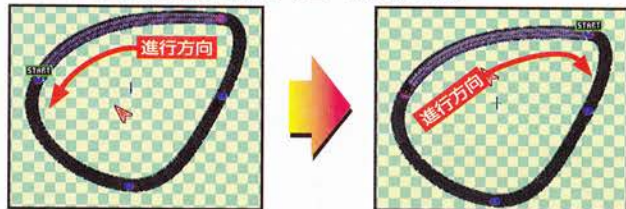
クリエイト	ポイント
コース	セット
	ムーブスタート
	センタリング
	リバース
	オールクリア

新しく覚えるコントローラ操作

Zトリガーボタン（2回押し）
ポイントのセンタリング

1. スタートラインの変更

コース中のスタートラインおよびグリッドは、別の区間に移動させることができます。まず **ポイント** のメニューウインドウを **ムーブスタート** に変更してください。そのうえで、移動先の区間をZトリガーボタンで選択し、Aボタンを押して決定させます。

2. コースの進行方向を変更

ポイント のメニューウインドウを **リバース** に変更すると同時に、スタート地点であるポイントとグリッドの開始位置であるポイント（ピンク色のポイント）が入れ替わります。これにより、そのコースはそれまでとは逆の方向に周回するコースになります。

3. ポイントのセンタリングについて

カーソルがコース制作エリア上にある状態で**Zトリガーボタンをすばやく2回押し**（ダブルクリック）すると、カーソルの近くにあるポイントが4つの小さな黄色い三角形で囲まれます。このとき、カメラの位置が移動し、ポイントが画面の中央に表示されます。この状態を解除したい場合は、Cボタンユニットでカメラを動かしてください。

※サブメニューで **センタリング** を選んだときとは異なり、コース制作エリア上のポイントの位置が変更されるわけではありません。
なお、ポイントのセンタリングについては60ページの説明もお読みください。

トレーニング 3

ポイントを好きな位置に"水平"移動させる

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	ムーブ	ファイル
コース	↔	ロード
ポイント	↕	セーブ
デザイン	はば	名前変える
パーツ	バンク	ファイルけす
はいけい	センター	コピー
BGM	クリア	
	ストレート	

このトレーニングでの主なコントローラ操作

3Dスティック
ポイントの移動
Zトリガーボタンを押しながら動かすと、ポイントがスムーズに移動します。

Zトリガーボタン
ポイントの選択

Bボタン
ひとつ前の状態に戻る

Aボタン
決定

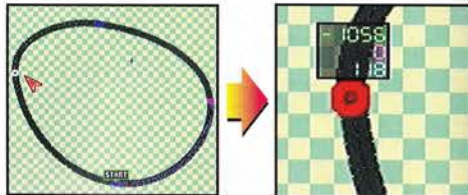
1. セーブしたコースファイルのロード

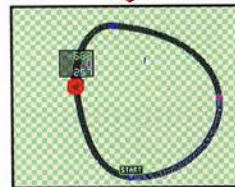
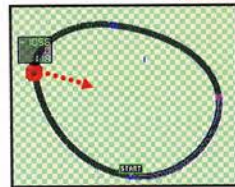
「トレーニング1」で作った「TEST 1」のファイルの各ポイントを移動させ、コースの形状を変更してみましょう。メインメニューの ファイル から ロード を選び、ファイル選択ウインドウで【OFFICIAL（オフィシャル）】の下にある【TEST 1】のファイルを選択してロードしてください。

2. エディットメニューの変更

ポイントを移動させるためには、まずメインメニューの クリエイト からサブメニューを開き ポイント を選びます。これにより**隣りのメインメニューが ムーブ に変更**されます。ここでは各ポイントを水平移動させるので、ムーブ のメニューウインドウを前後左右方向の矢印マーク（ ）に設定しておきます。

3. ポイントの選択

区間の選択と同じ要領で、カーソルを移動させたいポイントのそばにもっていき、**Zトリガーボタン**を押すと、ポイントが赤色の円で選択され、そのそばに現在の座標（32ページ参照）が表示されます。選択を解除するときはBボタンを押してください。

4. ポイントの移動

ポイントが選択された状態で3Dスティックを動かすと、選ばれているポイントがその方向へ移動します。Zトリガーボタンを押したままスティックを動かすと、ポイントの移動速度が速くなるので便利です。移動した位置を決定するにはAボタン、移動前の位置に戻すにはBボタンを押してください。移動させようとする位置によっては、やはり「道が重なっています」、「点の配置に無理があります」や **「カーブにおける点の間隔が狭いです」**（ポイント同士が近すぎるときに表示）などの警告メッセージが表示されます。

5. 別名でセーブ

それぞれのポイントを動かし、このコースを図のような半円形のコースに変えてみましょう。これもディスクにセーブしておくことにします。現在このコースのファイル名は「TEST 1」ですが、セーブする際、【TEST 1】のファイルに上書きせずに、【NEWFILE】を選んで新たに **「TEST 3」** の名前でセーブしてください。こうすることにより、ディスクには円形のコースの「TEST 1」がそのまま残され、半円形のコースの「TEST 3」が新たにセーブされることになります。

トレーニング3（応用編）

コースに高低差をつける（ポイントの"垂直"移動）

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	ムーブ
コース	─／─
ポイント	↕
デザイン	はば
パーツ	バンク
はいけい	センター
BGM	クリア
	ストレート

ファイル
ロード
セーブ
名前変える
ファイルけす
コピー

このトレーニングでの主なコントローラ操作

十字キー
- カメラの縦回転
- カメラの横回転

Zトリガーボタン
ポイントの選択
押しながら3Dスティックを動かすことで、複数のポイントを囲み、選択することができます。

Bボタン
ひとつ前の状態に戻る

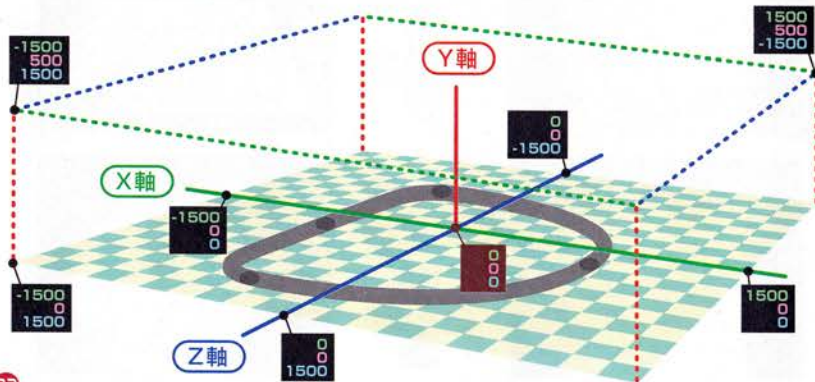
Aボタン
決定

3Dスティック
ポイントの垂直移動
Zトリガーボタンを押しながら動かすと、ポイントがスムーズに移動します。

1. カメラを回転

「TEST 3」のコースをいろんな方向から見てみましょう。十字キーの下を押すと、カメラが手前の方に回ってきて、コース制作エリアを斜め上から見ることができます。元に戻すときは十字キーの上を押してください。また十字キーの左右を押すことにより、カメラがその方向に回り込み、別のアングルからコースを見ることができます。カメラの回転は、ポイントを動かしてコースに**高低差をつけたときに、それを確認**するのに便利です。

2. 座標とは…？

コースを作る基礎となる各ポイントは、コース制作エリアという**3次元の空間**において、座標という数値でその位置を定めることができます。
コース制作エリアには左右方向にX軸、床に対して垂直方向にY軸、奥行き方向にZ軸、という互いに直角に交わる3つの座標軸が存在します。3つの軸が交わるコース制作エリアの中央が［X=0：Y=0：Z=0］という座標になり、各ポイントの座標は、この中央からそれぞれの軸に関してどのくらい離れているのかを表します。なお、下の図の点線の範囲を越える座標にポイントを置くことはできません。
座標を確認するときはポイントを選択するか、カーソルをポイントに近づけて情報ウインドウ（59ページ参照）を見てください。

3. ポイントの垂直移動

最初に“輪”を作った時点では、各ポイントのY軸の値は0のままです。これらのポイントを垂直にそれぞれ移動させる、つまり**連続するポイントのY軸の値を変化させ、バラつきを持たせる**ことにより、コースに高低差が生じます。

クリエイトのメニューは**ポイント**にしたままで、**ムーブ**のメニューウインドウを上下方向の矢印マーク（↕）に変更してください。

クリエイト	ムーブ
ポイント	↕

ポイントの水平移動のときと同様に、Zトリガーボタンで移動させたいポイントを選択してから、3Dスティックを奥に倒してポイントの位置を上げます。下げたい場合はスティックを手前に倒してください。A、Bボタンで位置の決定やキャンセルができるのも水平移動と同様です。

4. ポイントの上げすぎに注意

ポイントの移動は、そのポイントの前後それぞれ2つ分の区間（計4区間）の形状に影響を与えます。これは垂直方向に移動させた場合も同様です。

ポイントの位置を垂直方向にどんどん上げていくと、**「コースが低すぎます」**というメッセージが表示されることがありますが、これはポイントの位置を高くしすぎたことにより、影響を受けた前後の区間の一部が**コース制作エリアの床の下側にはみ出してしまう**ため、このようなコースは作れないことを警告しています。このような場合は選んだポイントの高さを下げるか、いったんキャンセルしてから付近のポイントの高さを少し上げ、もう一度元のポイントの高さを変更してみてください。この現象は、Y軸の値が少ないポイントのそばで起こりやすくなっています。

カメラをコース制作エリアの床（チェック模様の面）とほぼ同じ高さまで回転させた状態。矢印の部分が床よりも低いところにはみ出しています。

5. 高さの調整・複数のポイント選択

右の画面のように4つのポイントすべての高さを変更し、コース全体に高低差をつけてください。

ポイントを選択する際に、Zトリガーボタンを押しながら3Dスティックを動かすと、カーソルの動いた距離を対角線とする四角形が白線で描かれ、Zトリガーボタンを放したときにこの四角形に**囲まれていたすべてのポイントを選択**することができるので便利です。

また位置が高くなるほどポイントの色が**青から白に**変化することも覚えておいてください。

ポイントを移動させたら、それが実際のコースにどのような影響を与えているのかを確かめるために、テスト走行をくり返し行うのも良いでしょう。このコースを**「TEST 3」のファイルに上書き**してセーブしておいてください。

※ ムーブ のその他のメニューについては54～56ページで詳しく説明してます。

トレーニング 4

道路のスタイルとタイプを変える

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	スタイル	タイプ	
コース	どうろ	1	（スタイルのメニューにより、タイプ数は変更）
ポイント	Hどうろ	2	
デザイン	Tどうろ	3	
パーツ	トンネル	4	
はいけい	パイプ	5	
BGM	ハーフパイプ		
	シリンダー		
	スペース		
	ループ		

ファイル
ロード
セーブ

このトレーニングでの主なコントローラ操作

1. 初期設定は「普通の道路」

「トレーニング2」でセーブしておいた「TEST 2」のコースを使って、道路のスタイル（形状）やタイプ（色などの種類）を変えてみることにします。ディスクからファイル名**「TEST 2」のコースをロード**してください。

道路のスタイルは各区間ごとに設定を変更することができますが、何も変更を加えていない**初期状態ではすべての区間が［どうろ/タイプ1］に設定**されています。

スタイルが［どうろ］に、タイプが［1］に設定された区間

2. エディットメニューの変更

道路のスタイルを変えるには、メインメニューの **クリエイト** からサブメニューを開き **デザイン** を選びます。これにより隣りのメインメニューが **スタイル** に変更され、更にその隣りに **タイプ** のメインメニューが表示されます。

3. スタイルとタイプを選んで設定変更

スタイル のサブメニューを開くと、その種類一覧が表示されます。道路の種類は7種類あり、一番上にある **どうろ** が、現在すべての区間に設定されている、ガードレールのついた普通の道路です（ **スペース** と **ループ** は特殊なので、ここでの説明では省きます。次の「応用編」をご覧ください）。

タイプ のサブメニューは **スタイル** で選んだ種類に応じて内容が変わります（種類によってはタイプが表示されないときもあります）。 **タイプ** は道路の装飾のバリエーションで、マシンの走行には影響しません。気楽に自分の好みで選んでください。

スタイル と **タイプ** をそれぞれ**変更したい種類に設定**し、それを反映させたい**区間にカーソルを移動**させ、Ｚトリガーボタンで選択します。カーソルがコース制作エリア上にある状態でAボタンを押せば、設定が変更されます。

スタイルとタイプを設定し…

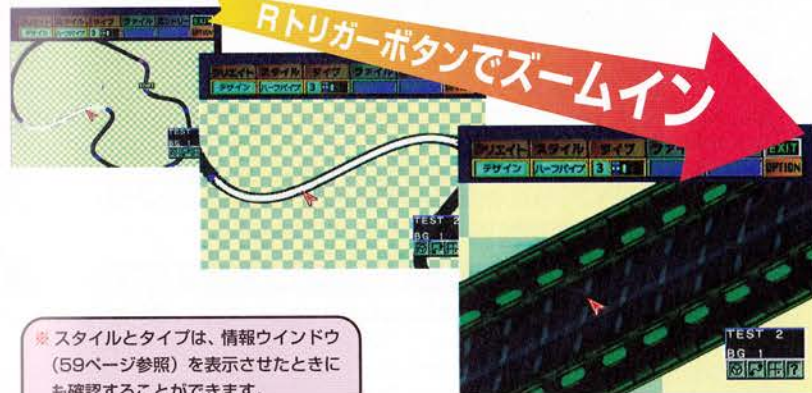
設定を変更したい区間を選択

Aボタンで設定変更

※便利アイコンの **?** をONにしておけば、サブメニューを開いたときに **スタイル** の種類について簡単な説明を表示させることができます。また74～75ページに、スタイルとタイプの一覧表がありますので、そちらも参考にしてください。

4. カメラをズームインさせて設定を確認

設定したスタイルが各区間に正しく反映されているかどうかを確かめるには、**Rトリガーボタンを押し続け**て、コース制作エリア上のコースにカメラをズームインさせると良いでしょう。ほぼ限界までカメラを近づけることで、テスト走行を行わなくても、道路のスタイルを画面上で確認することができます。カメラをズームアウトして**元に戻したいときは、Lトリガーボタン**を押し続けます。

思い通りに設定変更ができたら、このコースを**「TEST 4」の別名でディスクにセーブ**しておいてください。

※スタイルとタイプは、情報ウインドウ（59ページ参照）を表示させたときにも確認することができます。

5. 道路の設定変更に関するルール

道路のスタイルを変更しようとする際、システム上の都合により「ブー」という警告音が鳴り、変更できないことがあります。

● グリッドのスタイルを変更することはできない

グリッド(ピンク色のポイントと、スタートラインとなるポイントを結ぶ区間)はその性質上、固定のスタイルとタイプに設定されるので、これを他のものに変更することはできません。

● [どうろ] 以外は、種類を変えて連続させることができない

どうろ **を除く**、**Hどうろ** **Tどうろ** **トンネル** **パイプ** **ハーフパイプ** **シリンダー**の各スタイルは、種類の違うものを連続する区間にそれぞれ設定することはできません。

例えば、**[Hどうろ] の区間の後に続けて [トンネル] や [パイプ] などのスタイルを設定することはできない**ということです。このような場合、**[Hどうろ]** の後に1区間 **[どうろ]**(もしくは **[スペース]**)を設定してから、次の区間に **[トンネル]** などの設定をしてください。

ただし**同じ種類のものを連続して設定することは可能**ですし、タイプの違いも問題ありません。例えば **[シリンダー/タイプ1]** **[シリンダー/タイプ2]** **[シリンダー/タイプ3]** を3つの連続する区間に設定することは可能です。

● ポイントの間隔が短すぎると変更できないことがある

道路のスタイルによっては、ポイント間の距離が接近している短い区間には設定できないケースがあります。このようなときは **「ジョイントパーツを置くには狭いです」** というメッセージが表示されます。この場合のジョイントパーツとは [どうろ] 以外のスタイルのことを指しています。どのスタイルに変更してもこのメッセージが表示されるときは、その区間には**普通の [どうろ] しか設定できない**ことになります。

トレーニング 4 (応用編)

スペースとループ

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	スタイル
コース	どうろ
ポイント	Hどうろ
デザイン	Tどうろ
パーツ	トンネル
はいけい	パイプ
BGM	ハーフパイプ
	シリンダー
	スペース
	ループ

1. 道路と道路の間に空間を作る

マシンが飛び越えていかなければ落下してしまうような、**道路の一部が途切れたコース**を作りたいときは、路面を消してしまいたい区間を選択して **スペース** に設定します。**スペース** はグリッド以外の区間に自由に設定することが可能ですが、距離の長い区間に設定したり、スピードが充分に保てない区間の後に設定したりすると、マシンが空間を飛び越えられず、**レースが成り立たなくなるので注意**してください。

2. 簡単にループを追加する

ジェットコースターのように、コースの一部が宙返りをしている形状をループと呼びます。ループは、いくつかの連続するポイントの座標やバンク（道路の傾きのこと→54ページ）を根気よく調整することで作ることもできますが、 ループ メニューを使えば、コース上に簡単に追加することができます。

ループを追加したい区間を選び、その道路の設定を ループ にすると、新たに**5つのポイントが自動的に追加され**、1つのループができあがります。ループの大きさはどの場所に作っても一定です。

したがってループを追加しようとすると**コースのポイント数が64を越えてしまう場合**は、ループを作ることができません。その場合「ブー」という警告音が鳴ります。またループを追加しようとする区間は平坦（へいたん）になっている必要があります。両端のポイントにバンクが設けられ、**道路が傾いていたり、ねじれていたりする場合**もループを追加することができずに警告音が鳴ります。

トレーニング 5

パーツ（コース上の障害物など）設置

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	スタイル	タイプ
コース	ピット	1
ポイント	ダッシュ	2
デザイン	ダート	3
パーツ	スリップ	4
はいけい	ジャンプ	クリア
BGM	トラップ	
	ゲート	
	ビル	
	かんばん	

（スタイルの種類により、タイプ数は変更）

ファイル
ロード
セーブ

このトレーニングでの主なコントローラ操作

L&Rトリガーボタン
- L カメラのズームアウト
- R カメラのズームイン

Zトリガーボタン
- 区間の選択

Bボタン
- ひとつ前の状態に戻る

Aボタン
- 決定

3Dスティック
- カーソルの移動

1. 公式コースのロード

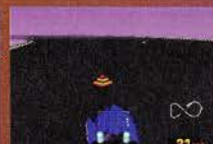
【グランプリ】や【タイムアタック】などで走ることのできる既存のコースを公式コースと呼びます。公式コースを利用して、**パーツ**（コース上の障害物や、コースの脇にあるビルなど）を追加したり変更したりしてみましょう。

メインメニューの **ファイル** から **ロード** を選び、ファイル選択ウインドウで【OFFICIAL】を選びます。この中にはすべての公式コースのファイルが収められています。その中から「JACK1」というファイルをロードしてください。コース制作エリアに【JACK CUP】の最初のコース「MUTE CITY　～エイトロード～」が表示されます。

2. エディットメニューの変更

道路にパーツをセットするには、メインメニューの **クリエイト** からサブメニューを開き **パーツ** を選びます。隣りのメインメニューは **デザイン** のときと同様 **スタイル** と **タイプ** の表示になります。

3. パーツのスタイルとタイプを選択

道路の設定変更のときと同様に、エディットメニューで **スタイル** と **タイプ** の組み合わせを選びます。スタイルは全部で9種類ありますが、右のページのように **3つの系統に分類**することができます。[ベルト系] [デバイス系]のパーツでは、**タイプ** によって**道路のどの場所に置くのか**を決めることができます。

※便利アイコンの **?** をONにしておけば、サブメニューを開いたときにスタイルの種類について簡単な説明を表示させることができます。

4. 道路にパーツを置く

これも道路設定変更と同様、各区間ごとにパーツを設置していきます。**Zトリガーボタンで区間を選び、Aボタンで決定**すると、エディットメニューで設定したパーツが道路の上に置かれます。
1つの区間には複数のパーツを一緒に置くことが可能ですが、スタイルやタイプによっては一緒に置けないものもあります。また**1区間に同じスタイルのパーツを2つ以上置くことはできません**。例えば［ダッシュ］を短い間隔で連続して置きたい場合は、ポイントを追加して、連続する短い区間を先に作っておく必要があります。

5. パーツの削除

いったん置いたパーツを、選択している区間から削除したい場合は、エディットメニューの **スタイル** をその**パーツの種類に合わせ**、**タイプ** をサブメニューの一番下にある **クリア** にし、Aボタンで決定します。 **ビル** のタイプは数が多いので、 **クリア** を表示するにはサブメニューを下の方にスクロールさせる必要があります。

6. パーツを置く際の注意

●各パーツにより、置ける数に限度がある

1つのコースに置けるパーツの数は無限ではありません。パーツの種類により、その数は以下のように定められています。

ダッシュ	32 個まで
ジャンプ	8 個まで
トラップ	8 個まで
ゲート・ビル・かんばん	3 種類合計で16 個まで

これらのパーツを選んだときには、画面右下のコース情報のウインドウに、現在置いている数が表示されます。また、それらが置かれている区間すべてが赤く点滅するようになります（ **ビル** は除く）。

なお**ベルト系の3種類のパーツ**を置ける数は、コースの長さや置いた場所などによって異なります。もうそれ以上置けない場合は**「ダート等の置きすぎです」**という警告メッセージが表示されます。

● [ダッシュ] とベルト系のパーツを重ねて置くことはできない

同じ区間の中で、【ダッシュ】パーツが置かれている（左右、中央いずれかの）場所に【ピット】【ダート】【スリップ】のパーツを一緒に置くことはできません。この場合、先に置いていた【ダッシュ】が消えてしまいます。

● 道路のスタイルによっては置けないパーツもある

道路のスタイルが【パイプ】【ハーフパイプ】【シリンダー】のいずれかに設定されている区間には、【ダッシュ】と【ビル】以外のパーツを置くことはできません。

● 道路スタイルが［トンネル］になっている区間のパーツ確認

道路のスタイルが【トンネル】に設定されている区間には、【ゲート】と【かんばん】を除くパーツを置くことができますが、コース制作エリアではトンネルの屋根が邪魔になり、どのようなパーツを置いたのかを確認することができません。このようなときは、右から３番目の便利アイコン をONにします。これによりコースが１本の細いラインで表示され、トンネルの中に置いたパーツを見ることができます。

7. コースを保存

公式コース「MUTE CITY　～エイトロード～」との違いが良く分かるように、いろんなパーツをたくさん置いてみましょう。思い通りにパーツを置き終えたら、このコースを「TEST 5」の名前でディスクにセーブしてください。

トレーニング 6
コースの背景と BGMの変更

このトレーニングで使用するメニュー

クリエイト	シーン	そら
コース	1	1
ポイント	•	•
デザイン	•	•
パーツ	•	•
はいけい	•	8
BGM	10	

クリエイト	タイプ
コース	BGM 1
ポイント	•
デザイン	•
パーツ	•
はいけい	•
BGM	•
	BGM 14

ファイル
ロード
セーブ

1. 公式コースのロード

最後に、コースの背景（コースの下に広がる地上の景色と、空の景色）、及びレース中のＢＧＭ（サウンド）を変更してみましょう。これも変更後に違いが良く分かるように、公式コースを利用することにします。【OFFICIAL】の中にある「JACK2」というファイルをロードしてください。これは【JACK CUP】2番目のコース「SILENCE（サイレンス） ～ハイスピード～」です。

2. 背景の変更

背景を変更するには、メインメニューの クリエイト からサブメニューを開き はいけい を選びます。隣りのメインメニューは自動的に シーン と そら の表示になりますので、それぞれのサブメニューから好みの背景を選んでください。コース制作エリアでの操作は必要ありません。

オリジナルの背景

変更後の背景

※背景を変更すると、それに応じて道路のタイプも自動的に変更されます。

※選んだシーンの番号は、画面右下のコース情報に表示されます。
例えば5番目のシーンに設定した場合は「BG 5」となります。
No Title
BG 5

3. ＢＧＭの変更

クリエイト のメニューを ＢＧＭ に変更すると、隣りのメインメニューが タイプ になります。14種類あるサブメニューのいずれかにカーソルを合わせAボタンを押すと、**しばらくしてから音楽が流れ始めます**。その曲に決定するのならば、そのままＢボタンでサブメニューを閉じてください。

4. コースを保存

背景、ＢＧＭの両方を変更したこのコースを「TEST 6」の名前でディスクにセーブしましょう。
これで「トレーニング1」から「トレーニング6」を通じて、**計 6つのコース**をセーブしたことになります。

【EDIT CUP】へのエントリー

各種レースモードにおいて、自分で作ったコースを走ろうとする場合、あらかじめコースファイルを【EDIT CUP】にエントリーしておく必要があります。以下のような手順で、今までのトレーニングで作った「TEST 1」から「TEST 6」までのコースをエントリーしてみてください。

EDIT CUP
エディットカップ

1 メインメニューの **エントリー** からサブメニューを開き **受付** を選びます。

2 ファイルをエントリーするためのウインドウが現れます。1から6までの数字は【グランプリ】モードで**6つのコースが出てくる順番**です。エントリーしたい順番を選び、Aボタンで決定してください。

3 現在ディスクにセーブされているコースファイルの一覧が現れます。エントリーしたいコースのファイル名を選んで決定してください。エントリーしたファイル名は、その後**黄色い文字**で表示されます。

※警告メッセージが表示される、未完成のコースをセーブしている場合、そのコースはエントリーすることができません。ファイル名の上に✕マークが付けられます。

4 これらの作業を6回くり返し、6つのコースをエントリーします。**エントリーしたコースが5つ以下の場合、**空白のコースはすべて**「DEFAULT（デフォルト）」**という名前のシンプルなコースに置き換わります（このコースはタイムアタックを行うことができません）。

5 エントリーしているコースのうち、どれか1つを解除したいときは、サブメニューから **クリア** を選びます。またすべてのエントリーを解除したい場合は **オールクリア** を選びます。

ムーブのその他のメニューについて

クリエイト のメニューウインドウを ポイント に変更したときに表示される ムーブ のサブメニューのうち、ここまでの「トレーニング」では説明できなかったものを紹介します。

クリエイト	ムーブ
コース	
ポイント	
デザイン	はば
パーツ	バンク
はいけい	センター
BGM	クリア
	ストレート

はば

選択したポイント周辺の**道幅を広くしたり狭くしたり**することができます。このメニューを設定してからポイントを選択すると、ポイントの上に現在の道幅が表示されます（初期設定は道路のセンターから左右に26ずつ）。3Dスティックを右に倒すと幅が広がり、左に倒すと狭くなります。最後にAボタンで決定してください。

バンク

選択したポイントを中心に道路をひねり、路面に**傾斜をつける**ことができます。道が傾くことによって、コースがよりトリッキーなものに仕上がります。
このメニューを設定してからポイントを選択すると、ポイントの上に現在の傾斜角度が表示されます。コースの進行方向に対して右に傾けたい場合は3Dスティックを右に、左に傾けたい場合は左に倒します。カメラをズームインさせて作業すると分かりやすいでしょう。
なお、ポイントから伸びている短い青色のバーは、路面に対して垂直に立っているもので、これは傾斜の度合いを知る目安となります。

センター

これはコースの微調整をするために使用するもので、【コースエディット】モードにかなり慣れた上級者向けのメニューです。
道幅は道路のセンターから左右均等の数値で設定されていますが、**センターの位置を左右どちらかにずらす**ことにより、この比率を変更することができます。
操作は はば メニューと同様で、メニュー設定後にポイント選択し、3Dスティックを左右どちらかに倒します。

この調整は**道の重なりを解消するのに効果的**です。例えば、急カーブを作ろうとして「道が重なっています」のメッセージが出た場合、センターをカーブの内側にずらすことによって警告が消えるケースがあります。

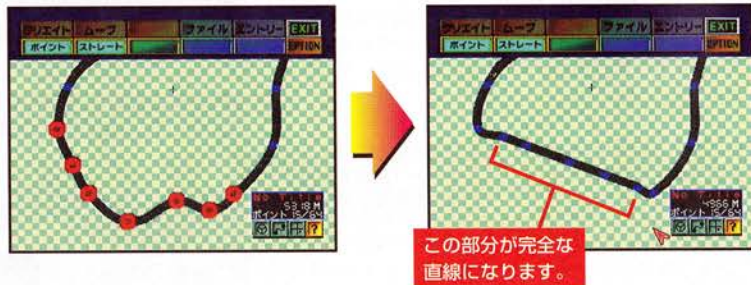
また直線上に並んでいるいくつかのポイントのセンターを交互にずらすことにより、ストレート（連続する真っすぐな区間）を微妙にジグザグに曲げる効果を得ることもできます。

クリア

選択したポイントを削除します。作業の邪魔になるポイント、あまり効果のない無駄なポイントを省くときに使います。削除したいポイントを選び、Aボタンで決定してください。

ストレート

選択した複数のポイントを真っすぐに並ぶように移動させます。メニューを設定した上で、**連続した3つ以上のポイントを選択**（Zトリガーボタンを押しながら3Dスティックを動かして囲む）し、Aボタンで決定してください。
選択したポイントの両端を結ぶ直線上に向かって、間にはさまれたポイントが移動します。

この部分が完全な直線になります。

別のディスクへのコピー（その他のファイルメニュー）

「トレーニング」の項で説明した ロード と セーブ 以外の ファイル メニューの使いかたについて紹介します。

名前変える

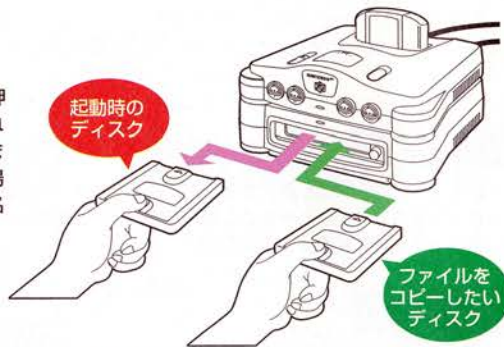
１枚のディスクには同じ名前のコースファイルをセーブすることができません。新たにセーブしようとするファイル名がすでにセーブされている場合はこのメニューを使い、セーブされているファイル名を変更してください。

ファイルけす

ディスクにセーブしてあるコースファイルの中で必要のないものがあれば、このメニューを使って消去することができます。ファイルを選んでから【はい】で決定してください。１度に消去できるファイルは１つのみです。**いったん消してしまったファイルは復元できませんので注意してください。**

コピー

自分が作ったコースファイルを、**友だちなどが持っている別の『F-ZERO X EXPANSION KIT』にコピー**することができます。コピーしたいファイルを選ぶと、ディスクの入れ替えを指示するメッセージが出ますので、自分のディスクをいったん抜き、ファイルをコピーしたいディスクに入れ替えてください。

入れ替え後、Aボタンを押すとファイル名登録画面が表示されるので、名前を変えることもできます（同じファイル名がすでにある場合はコピーできませんので、必ず名前を変える必要があります）。

コピーが終了したら、もう一度自分のディスク（起動時のディスク）と入れ替えます。別のディスクを入れたままでは、【コースエディット】モードから抜け出してモードセレクトに戻ることができなくなるので注意してください。

その他の便利な機能

★情報ウインドウ

クリエイト のメニューが コース もしくは ポイント に設定されているときに、コース制作エリアの各ポイントにカーソルを近づけると、画面の左右どちらかに「情報ウインドウ」が表示されます。

最初に置いたピンク色のポイントから進行方向に数えて何番目のポイントかを示します。

そのポイントから次のポイントまでの区間に設定されている、道路のスタイルとタイプです。

そのポイントの座標、バンク角度、道幅およびセンター位置を知ることができます。

クリエイト のメニューが デザイン に設定されているときは情報ウインドウが表示されないので、すべての道路のスタイルとタイプをすばやく確認するには、メニューを切り替えて情報ウインドウを見ることをおすすめします。

★便利アイコン

カメラをズームインしていくと分かるように、コース制作エリアのベース面（床）はチェック模様になっています。画面右下にある便利アイコンの中の ＋ をONにしておくと、ポイントを追加または水平移動した際に、強制的に最寄りの正方形の角にセットされるようになります。連続する区間を完全なストレートにしたいときに利用してください。ちなみに正方形の一辺の長さは、座標の値で「50」になります。

★クイックカメラ

コース制作中にスタートボタンを押すと、クイックカメラモードになり、カメラの回転や拡大・縮小を通常とは異なるボタンで操作することができます。操作の方法については画面上部の表示をご覧ください。

★ポイントのセンタリング

Zトリガーボタンをダブルクリックするとポイントがセンタリングされることは26ページで触れましたが、この状態でカメラを回転させる（十字キーの左右）と、そのポイントを中心にしてコース制作エリアを回転させることができます。

★オプションメニュー

画面右上にある OPTION（オプション） を選ぶと、細かい設定を変更するためのウインドウが表示されます。
ウインドウ上部の4つの項目は、初期状態ではすべてONになっています。OFF、すなわち表示や音を消す場合は3Dスティックの上下で項目を選び、左右で切り替えます。なお【ポイントムーブ中の数値表示】とは、ポイントのそばに出る座標のことです。
【カーソルの移動速度】を選んでAボタンを押すと、速度を変更するための９段階のゲージが表示されます。
一番下の【コントローラの操作説明】では、エディット操作時とカメラ操作時のボタンの役割を確認することができます。
ウインドウはBボタンで閉じることができ、設定した内容はこのときディスクにセーブされます。

コースを作る際の注意事項

ポイントは最高で64個まで置くことが可能ですが、あまりにも入り組んだ、距離の長いコースを作ろうとした場合、これに満たない数までしか置けないことがあります。このとき
「コースが長すぎます」や「コースが長すぎるので移動できません」
などのメッセージが表示されるので、無駄に置かれているポイントがあれば削除して調整してみてください。

コースの形状、道路のスタイル、パーツを置いた数などとの兼ね合いにより、複雑なコースでは画面の表示速度が微妙に遅くなる可能性がありますので注意してください。

システム上、以下のような作り方をしたコースでは、まれに走行中にマシンがその場所から抜け落ちたり、正常な画面表示ができなくなる可能性があります。

- 道幅100以上の急カーブ、及び道幅100以上の状態で極端にセンターがずれている。
- コースの一部がコース制作エリア内からはみ出しそうなくらい、ギリギリの位置にある。
- ポイント同士が極端に接近している。
- 極端に道幅が狭く、ガードレールが設定されていない。

その他注意

※カセットの既存コースをプレイするときとは異なり、自分で作ったコース（すなわち【EDIT CUP】のコース）、及び【DD-1 CUP】【DD-2 CUP】のコースでプレイする場合、エンジン・セッティングの状態は保存されません。リトライ以外はメーターが初期状態であるセンターに戻されます。

CREATE MACHINE MODE

クリエイトマシンモード

マシン制作の概念

コースエディットモードで自由にコースが作れたように、このモードでは自分の好みに合ったマシンを作ることができます。**プラモデルを作るような感覚**で、いろいろとパーツやカラーなどの組み合わせを楽しんでください。

クリエイトマシン画面各部について

メニューバー

コースエディットモード同様、オレンジ色の3つのメニューを使ってマシンを作っていきます。

EXIT

モードセレクト画面に戻るときに選びます。

マシン名

作ったマシンをディスクにセーブした場合は、ここにマシン名（ファイルの名前）が表示されます。

マシン表示ウインドウ

このウインドウで現在制作中のマシンを確認できます。LまたはRトリガーボタンで**拡大・縮小**、十字キーで**回転**させて見ることができます。またスタートボタンを押すと、【クイックカメラ】モードにすることもできます。

ウエイト

作っているマシンの重量が表示されます。パーツの組み合わせ方によって**変化**します。

セッティング

作っているマシンの性能が表示されます。性能も**自分の好みに組み合わせる**ことができます。

メニューバーの内容

マシンパーツ

フロント、リア、ウイングの**3つのパーツ**が、それぞれ7種類用意されています。3Dスティックで好みのパーツを選んで組み合わせてください。パーツは**画面の右側にあるほどウエイトが重い**ものになります。
スタートボタンを押せば決定となり、このメニューから抜け出すことができます。

マシンデザイン

マシンデザイン の中には ライン マーク カラー の3つのメニューがあり、さらに カラー の中には4つのメニューが存在します。

ライン

マシンにペイントするラインのタイプを、5種類の中から選ぶことができます。**ラインの入り方はパーツの種類により変化**します。

マーク

マシンに貼り付けるステッカーを8種類の中から選ぶことができます。

カラー
- ボディ
- ライン
- ナンバー
- コクピット

マシン全体のボディカラー、及びライン、ナンバー（側面のゼッケン番号）、コクピット（フロントガラス）の色を64色のカラーパレットから選ぶことができます。パレット上の赤い枠を動かして変えたい色を選びます（白い枠で囲まれているのが現在のカラーです）。スタートボタンで決定してください。

セッティング

マシンの性能を決定する「3大要素」のパラメーターの組み合わせを調整できます。ただし**組み合わせ方には制限**があり、例えば**3つの要素すべてがAランクのような設定はできません。**

初めて【クリエイトマシン】モードを選んだ場合、初期設定としてこのような緑色のマシンが表示されています。

マシン登録

マシンロード

ディスクにセーブしてある自分のオリジナルマシンを修正したいときには、このメニューでロードします。ロードすると現在表示されているマシンは消えてしまいます。

マシンセーブ

コースをセーブしたときと同じ要領で、作ったマシンに名前を付け、ディスクにセーブします。セーブしておかないと、そのマシンでコースを走ることはできません。**全部で100台までセーブ**できます。

マシンけす

セーブしてあるマシンをディスクから消去したいときに使います。消したいファイル（マシン名）を選んでから【はい】を選択して決定してください。1回の操作で消せるのは1台だけです。

エントリー

受付

自分が作ったマシンでコースを走るということは、**現在カセットで使えるマシンのどれかと交替**してレースに参加することを意味します。エントリーさせたいマシンのファイルを選んだら、現在使用可能なマシンが表示されるので、どのマシンの替りにエントリーさせるのか（つまり、誰をパイロットにするのか）を決めてください。ただし同じマシンを2台以上エントリーさせることはできません。また既にエントリーしているマシンは、ファイル名が黄色で表示されるようになります。

クリア

マシンのエントリーを取り止め、元のマシンに戻すときに使います。エントリーをやめたいマシンのファイルを選んでから【はい】で決定してください。

オールクリア

自分で作ったマシンのエントリーをすべて取り止め、初期状態に戻したいときに使います。

マシンのエントリーは、NINTENDO 64 本体の**電源をOFFにすると無効**になります。あらためて自分の作ったマシンでレースを始める場合は、もう一度最初から 受付 を行ってください。

3台の"スーパー"マシン

ディスクの中には、あらかじめ

SUPER FALCON スーパーファルコン

SUPER STINGRAY スーパースティングレイ

SUPER CAT スーパーキャット

という、非常に性能の優れた3台のマシンが登録されています（セッティングでは、このような高性能の設定は不可能です）。

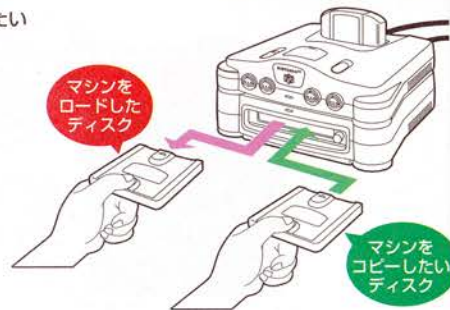
これらはそれぞれ「BLUE FALCON」「FIRE STINGRAY」「WHITE CAT」の替りとしてのみ、エントリーすることができ、その他のマシンとの入れ替えはできません。また、これらのマシンをロードして手を加える（設定を変える）こともできません。

エントリーの受付で「SUPER（スーパー）」のファイルを選ぶと、この3台のファイルが表示されます。

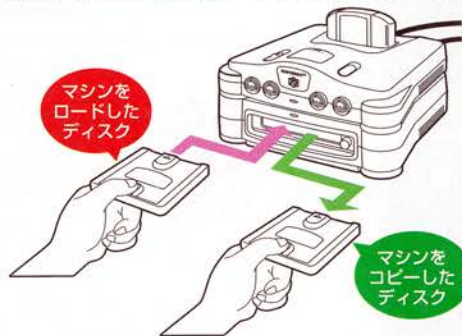
自分の作ったマシンを他のディスクにコピー

コースエディットモード同様、自分で作ったマシンも別の『F-ZERO X EXPANSION KIT』のディスクにコピーすることができます。以下の手順で行ってください。

1 コピーしたいマシンのファイルがセーブされている方のディスクを使い、マシン登録のマシンロードで目的のマシンのファイルをロードし、画面に表示させます。

2 ディスクを別のもの（コピーしたいディスク）と入れ換えます。

3 そのまま マシン登録 の マシンセーブ を選ぶと、ファイル名登録画面が表示されます。コピーしたいディスクに同名のファイルがなければ問題ありませんが、同じ名前のファイルがすでにセーブされている場合はそのファイルに上書きされてしまうので、ファイル名を変更する必要があります。

4 ファイル名を確認した上で【END】で決定すると、表示されているマシンがこのディスクにセーブされます。

5 作業が終了したら、必ず**最初に入れていた方のディスクを元通りに挿入**してください。別のディスクのままではモードセレクト画面に戻ることができません。

GHOST SAVING TO YOUR DISK

ディスクへのゴーストのセーブ

3つまでセーブ可能

【タイムアタック】モードにおいて、カセットではすべてのコースを通じてたった1つのゴーストしかセーブすることができませんでしたが、『F-ZERO X EXPANSION KIT』を使うことにより、タイムアタックの可能な **すべてのコースについてそれぞれ3つまでゴーストをセーブ**できるようになります。

タイムアタックで完走後、【ゴーストセーブ】のメニューが選べる状態ならば、その際に**カセット側、ディスク側のどちらにセーブするのかを選択**できます。

ゴーストセーブに関する注意事項

画面上に表示されるゴーストは、カセットのみで遊んだときと同じく最高3台まででです。カセット及びディスクにセーブされたゴースト、そしてタイムアタック中に生まれたニューゴーストの中からタイムの良いもの上位3つが表示されることになります。

ディスクに3つのゴーストをセーブしている状態で新たにゴーストをセーブしようとする場合は、3つのうちの一番タイムの遅いゴーストが押し出されて消去されることになります。

ディスクで追加されたコース（【DD-1 CUP】【DD-2 CUP】）や、【コースエディット】モードで作ったコースでタイムアタックを行い、ゴーストをセーブすることもできますが、この場合セーブできるのはディスク側だけです。また自分で作ったコースの場合、そのコースに変更を加えてしまうと、セーブされていたゴーストは自動的に消えてしまいます。

自分のゴーストを他のディスクにコピー

ゴーストのデータも、別の『F-ZERO X EXPANSION KIT』のディスクにコピーすることができます。以下の手順で行ってください。ただし **【EDIT CUP】コースのゴーストをコピーすることはできません。**

1 【タイムアタック】モードの**レコード画面**で、コピーしたいゴーストがセーブされているコースの記録を表示させます。

2 Aボタンを押し、メニューの中の **【ゴーストコピー】** を選びます。

3 ディスクにセーブされている、そのコースのゴーストデータのタイムが表示されます（カセットにセーブされているゴーストが、そのコースで記録されたものならば、これも表示されます）。コピーしたいゴーストを選んでください。

4 どこへコピーするのかを尋ねられるので、【ディスクへ】を選択します。

※【カセットへ】を選んだ場合は、現在カセットにセーブされているゴーストが消去され、このゴーストがセーブされることになります。例えば友だちのカセットと自分のディスクという組み合わせのときにこのメニューを選べば、友だちのカセットにゴーストをコピーすることができます。

5 画面の表示に従い、ディスクをいったん抜いて、**コピーしたい方のディスクに入れ替え**ます。

6 **Aボタン**を押し、今入れたディスクのどこへコピーするのかを決定すればコピー完了です。再び最初に入れていた**ディスクを元に戻して**ください。

道路の
スタイル & タイプ
一 覧 表

どうろ：タイプ1

どうろ：タイプ2

どうろ：タイプ3

どうろ：タイプ4

どうろ：タイプ5

Hどうろ：タイプ1

Hどうろ：タイプ2

Hどうろ：タイプ3

Tどうろ：タイプ1

Tどうろ：タイプ2

Tどうろ：タイプ3

トンネル：タイプ1

トンネル：タイプ2

トンネル：タイプ3

トンネル：タイプ4

パイプ：タイプ1

パイプ：タイプ2

パイプ：タイプ3

パイプ：タイプ4

ハーフパイプ：タイプ1

ハーフパイプ：タイプ2

ハーフパイプ：タイプ3

ハーフパイプ：タイプ4

シリンダー：タイプ1

シリンダー：タイプ2

シリンダー：タイプ3

シリンダー：タイプ4

画面にエラーメッセージが出た場合の対処方法

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されることがあります。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージ一覧表」に従って対処してください。なお、対処方法に従っても正常に動作しない場合は、この取扱説明書の裏表紙に記載されている最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

また、エラーNo.の表示されない下記のメッセージが表示されたときは、何らかの原因により、ディスク内に保存されているデータの一部が破損してしまった可能性があります。

●エラーがあるのでセーブできません
●ファイルが壊れています

この場合も最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

●このディスクには、作成したデータ、及びゲームの成績をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
●むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

このマークは、無許可でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

本製品は、日本国内仕様の“NINTENDO 64”に接続した場合のみ動作を保証しています。海外仕様の“NINTENDO 64”に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはできません。

この 64DD（ロクヨン ディーディー）マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けている 64DD 専用ディスクに表示されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）	京都市東山区福稲上高松町60番地 〒605-8660　TEL.（075）541-6113
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041　TEL.（03）3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074　TEL.（06）6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041　TEL.（052）571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026　TEL.（086）252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009　TEL.（011）612-6930

●電話受付時間　月～金　午前９時～午後５時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。